

## Hubungan Penggunaan Gawai dengan Hipperaktivitas dan Interaksi Sosial Pada Anak Usia Sekolah di SD Negeri 2 Kalibagor

 Isnaeni Aldina Novita Rahmah<sup>1</sup>, Ragil Setiyabudi<sup>2</sup>
<sup>1,2</sup> Fakultas Ilmu Kesehatan, Universitas Muhammadiyah Purwokerto

### ABSTRACT

**Background:** The use of gadgets can have a significant negative impact on children. Ease of accessing various information and technology makes children lazy to move. In addition, spending too much time in front of the screen interferes with children's social interactions. Hyperactivity behavior of children often makes them have difficulty undergoing interpersonal relationships with parents, peers, and the surrounding environment.

**Objective:** This research aimed to find out the correlation between the use of gadgets with hyperactivity and social interaction on school-age children in SDN 2 Kalibagor.

**Method:** This was a quantitative descriptive study using a cross sectional approach. The research sample was 49 school-age children taken by simple random sampling technique. The measuring instrument used was a questionnaire sheet and chi square test was employed to analyze the data obtained.

**Results:** The majority of respondents were male (59.2%) and aged 11 years (67.3%). 75.5% of the respondents used bad gadgets. 53.1% of them did not experience hyperactivity, while 46.9% of them experienced low interaction. The analysis indicated that  $p = 0.004$  for the use of gadgets with hyperactivity, and the value of  $p = 0.001$  for the use of gadgets with social interactions. Conclusion: There is a correlation between the use of gadgets with hyperactivity and social interaction on school-aged children at SD N 2 Kalibagor.

### KEYWORDS

Hyperactivity, social interaction, use of gadgets

## PENDAHULUAN

Seseorang bisa menjadi semakin mudah untuk melakukan sebuah interaksi sosial di era globalisasi saat ini, tanpa harus bersosialisasi secara langsung yaitu hanya dengan menggunakan media perantara seperti gawai. Gawai (dalam bahasa Inggris: gadget). Gawai sendiri dapat berupa komputer atau laptop, tablet PC, dan juga telepon selular atau smartphone (Radliya, Apriliyah, & Zakiyyah, 2017).

Hasil penelitian Sari (2019) bahwa 5-25% dari anak-anak usia sekolah menderita gangguan perkembangan. Angka kejadian masalah perkembangan pada anak di Indonesia antara 13-18%. Sekitar 9,5% sampai 14,2% anak sekolah memiliki masalah sosial emosional yang berdampak negatif terhadap perkembangan dan kesiapan sekolahnya.

Hasil penelitian (S. Jonathan, W. H. Prayanto dan Yudani, 2015) intensitas penggunaan gawai pada anak tergantung pengawasan orang tua karena anak belum mampu mengontrol diri mereka. Dampak negatif dari penggunaan gawai anak menjadi malas bergerak, dan beraktivitas, kurang

bersosialisasi, sulit berkonsentrasi, terpapar

radiasi elektromagnetik, lebih emosional, sulit berkomunikasi, kecanduan, phantom vibration syndrome, kematangan lobus frontalis.

Berdasarkan hasil penelitian (Hasella, 2013) menunjukkan bahwa dari 41 responden sebanyak 18 responden menggunakan gawai lebih dari 11 jam perhari dan gawai digunakan untuk browsing bahkan paling banyak digunakan untuk bermain game online dan mengakses berbagai media sosial yang ada (Instagram, Path, Facebook, Twitter), mereka cenderung memiliki gawai untuk trend yang ada saat ini.

Kemudahan dalam mengakses berbagai media informasi dan teknologi, menyebabkan anak-anak menjadi malas bergerak dan beraktivitas. Mereka lebih memilih duduk diam di depan gawai dan menikmati dunia maya yang ada di dalam gawai tersebut. Lambat laun mereka telah melupakan kesenangan bermain dengan teman-teman seumurannya mereka maupun dengan anggota keluarganya. Hal itu tentunya akan berdampak buruk terhadap kesehatan maupun perkembangan tumbuh anak. Selain itu, terlalu lama

menghabiskan waktu di depan layar gawai membuat interaksi sosial anak juga mengalami gangguan (Rahayu, Amalia, Handayani, & Rostikawati, 2018).

Gawai mempunyai dampak negatif berlebih juga, bentuk pendekatan komunikasi ideal adalah bersifat transaksional, dimana proses komunikasi dilihat sebagai suatu proses yang sangat dinamis dan timbal balik. Munculnya penggunaan gawai mempengaruhi proses yang transaksional tersebut. Seringkali komunikasi yang dinamis dan timbal balik dirasakan menurun kualitas dan kuantitasnya pada interaksi tatap muka. (Faruq, 2016)

Setianingsih (2018) ,mengemukakan bahwa perilaku anak dengan hiperaktivitas yang cenderung semuanya dilakukan sendiri, seringkali menyebabkan anak mengalami kesulitan untuk menjalin hubungan interpersonal dengan orang lain, baik orangtua, teman sebaya atau lingkungan sekitarnya. Kesulitan ini merupakan salah satu akibat dari ketidakmampuan anak untuk mengendalikan diri dengan baik pada situasi yang dihadapinya. Sering kali lingkungan tidak mau melihat secara keseluruhan perilaku yang ditunjukkan oleh anak dengan hiperaktivitas.

Prevalensi penderita hiperaktivitas pada anak usia sekolah sebesar 15,8% di antara 3006 anak berusia 3 – 18 tahun. Pineda (2001) melaporkan prevalensi gangguan ini pada 540 anak berusia 4 – 17 tahun di Columbia sebesar 18,2% untuk anak usia prasekolah, 22,5% untuk anak usia 6 – 11 tahun, dan 7,3% untuk anak usia 12 – 17 tahun. Meskipun banyak penelitian melaporkan angka prevalensi yang berbeda – beda tetapi secara kasar prevalensi untuk gangguan ini adalah sekitar 2% - 5%. (Novriana, Yanis, & Masri, 2014).

## **METODOLOGI PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif dengan menggunakan metode cross sectional. Sampel penelitian ini anak usia sekolah umur 10-13 tahun yang berjumlah 49 responden yang di ambil dengan simple random sampling. Alat ukur yang digunakan yaitu lembar kuesiner, dan menggunakan uji chi square. Kriteria inklusi pada penelitian ini adalah: 1) Siswa kelas 5-6 di

SD N 2 Kalibagor, 2) Siswa yang bersedia menjadi responden. Kriteria eksklusi yaitu: 1) Siswa yang sedang sakit, 2) Siswa kelas 1-4, 3) Siswa yang mengidap ADHD. Tempat dan waktu penelitian dilaksanakan di SD N 2 Kalibagor pada bulan Desember 2019.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **1. Karakteristik Responden**

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan diperoleh data terkait karakteristik responden seperti tabel 4.1.

Tabel 4.1 menunjukkan bahwa karakteristik jenis kelamin responden sebagian besar berjenis kelamin laki-laki sebanyak 29 responden (59,2%). Karakteristik umur sebagian besar 11 tahun yaitu sebanyak 33 responden (67,3%).

### **2. Deskripsi Variabel Penelitian**

Variabel penelitian terdiri dari penggunaan gawai dengan hiperaktivitas dan interaksi sosial pada anak usia sekolah diperoleh data seperti pada tabel 4.2.

Tabel 4.2 menunjukkan bahwa karakteristik penggunaan gawai, sebanyak 75,5% anak usia sekolah di SD N 2 Kalibagor yang penggunaan gawai tidak baik. Pada karakteristik hiperaktivitas menunjukkan 26 anak usia sekolah tidak mengalami hiperkativitas (53,1%) atau setengahnya lebih sedikit, dan pada karakteristik interaksi sosial menunjukkan bahwa terdapat 57,1% anak usia sekolah mengalami interaksi sosial rendah .

### **3. Hubungan Penggunaan Gawai Dengan Hiperaktivitas disajikan dalam tabel 4.3.**

Tabel 4.3 menunjukkan bahwa persentase anak usia sekolah di SD N 2 Kalibagor, penggunaan gawai yang tidak baik dengan hiperaktivitas tidak baik sebanyak 13 responden (35,1%), lebih sedikit daripada yang menggunakan gawai yang baik dan hiperaktivitas tidak baik sebanyak 10 responden (83,3%).

Penggunaan gawai yang tidak baik dengan hiperaktivitas baik sebanyak 24 responden (64,9%), lebih sedikit daripada yang menggunakan gawai baik dan hiperaktivitas baik 2 responden (16,7%). Hasil analisis diperoleh nilai p-value sebesar (0,004), atau hal ini berarti nilai p-value <  $\alpha$  (0,05)

sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima serta dapat diartikan bahwa secara statistik terdapat hubungan antara penggunaan gawai dengan Hiperaktivitas di SD N 2 Kalibagor. Hasil analisis juga didapatkan RP (95% CI) yaitu 3.892 (1.074-14.099) , yang dapat diartikan responden yang menggunakan gawai secara tidak baik mempunyai peluang 3 kali mengalami hiperaktivitas daripada responden yang menggunakan gawai baik.

Penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan penggunaan gawai dengan hiperaktivitas pada anak usia sekolah di SD Negeri 2 Kalibagor. Dari hasil penelitian diketahui bahwa presentase penggunaan gawai tidak baik dengan hiperaktivitas baik (64,9%), sedangkan penggunaan gawai tidak baik dengan hiperaktivitas tidak baik (35,1%).

Menurut (Tarver, Daley dan Sayal,2014) yang menjelaskan mengenai faktor-faktor yang dapat menyebabkan anak beresiko hiperaktivitas. Faktor-faktor tersebut antara lain genetik, merokok saat hamil, struktur otak, prematur/berat badan lahir rendah, diet, pola asuh orang tua, kurang perhatian anak, pola komunikasi anatara orang tua dan anak.

Hasil penelitian (Setianingsih,2018) memperkuat hasil penelitian ini yaitu menunjukkan ada hubungan yang signifikan antara penggunaan gawai dengan hiperaktivitas ( $p= 0,0001$ ). Hasil penelitian ini sependapat dengan hasil penelitian Y. R. Park dan C Park (2014) yang menemukan adanya hubungan dengan hiperaktivitas.

Lama menggunakan gawai yang semakin memberikan banyak efek negatif bagi kesehatan. Selain itu anak dengan hiperaktivitas lebih sering mengalami adiksi terhadap internet dan gawai. (Wang et al., 2017).

#### 4. Hubungan Penggunaan Gawai Dengan Interaksi Sosial disajikan dalam tabel 4.4.

Persentase anak usia sekolah di SD N 2 Kalibagor, penggunaan gawai yang tidak baik dengan interaksi sosial tidak baik sebanyak 26 responden (70,3%), lebih sedikit daripada yang menggunakan gawai yang baik dan interaksi sosial tidak baik sebanyak 2 responden (16,7%).

Penggunaan gawai yang tidak baik dengan interaksi sosial baik sebanyak 11 responden

(29,7%), lebih sedikit daripada yang menggunakan gawai baik dan interaksi sosial baik 10 responden (83,3%) (Tabel 4.4).

Hasil analisis diperoleh nilai p-value sebesar (0,001), atau hal ini berarti nilai p-value  $< \alpha$  (0,05) sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima serta dapat diartikan bahwa secara statistik terdapat hubungan antara penggunaan gawai dengan interaksi sosial di SD N 2 Kalibagor. Hasil analisis juga didapatkan RP (95%) yaitu 4.216 (1.169-15.201), yang berarti bahwa responden yang menggunakan gawai secara tidak baik mempunyai peluang 4 kali mengalami interaksi sosial yang tidak baik daripada responden yang memiliki penggunaan gawai yang baik.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan penggunaan gawai dengan interaksi sosial pada anak usia sekolah di SD Negeri 2 Kalibagor. Dari hasil penelitian menunjukkan persentase penggunaan gawai tidak baik dengan interaksi sosial tidak baik (70,3%), sedangkan penggunaan gawai tidak baik dengan interaksi sosial baik (29,7%).

Hasil penelitian (Simamora,2016) memperkuat hasil penelitian ini yaitu ketergantungan terhadap gawai pada anak disebabkan karena lamanya durasi dalam menggunakan gawai. Bermain gawai dengan waktu yang sangat panjang dan dilakukan setiap hari, bisa membuat anak berkembang ke arah pribadi yang antisosial. Dampak yang ditimbulkan dari hal itu sebenarnya adalah dapat membuat anak lebih bersikap individualisme karena lama kelamaan menyebabkan lupa berkomunikasi dan berinteraksi terhadap lingkungan sekitarnya. Hal tersebut dapat menyebabkan interaksi sosial antara anak dengan masyarakat, lingkungan sekitar berkurang bahkan semakin luntur (Ismanto dan Onibala, 2015).

Pendapat (Lumita,2010) tidak sejalan dengan penelitian ini bahwa teknologi mobile nampaknya merupakan bantuan efektif yang mungkin digunakan instruktur untuk meningkatkan interaksi siswa. Disisi lain, para peneliti mengungkapkan keperhatiannya mengenai dampak mengintegrasikan teknologi pada interaksi dan keterlibatan siswa. Inovasi teknologi baru dapat menurunkan interaksi langsung dan umpan balik langsung antar siswa.

## SIMPULAN DAN SARAN

Karakteristik responden di SDN 2 Kalibagor mayoritas adalah laki-laki 29 responden 59,2% dan sebagian besar berusia 11 tahun 33 responden (67,3%), sebagian besar responden di SD N 2 Kalibagor menggunakan gawai dengan tidak baik sebanyak 75,5%, ada sebanyak 53,1% responden yang tidak mengalami hiperaktivitas, dan ada sebanyak 57,1% mengalami interaksi rendah, terdapat hubungan antara penggunaan gawai dengan hiperaktivitas pada anak usia sekolah di SD N 2 Kalibagor ( $p$  value = 0,004). Terdapat hubungan antara penggunaan gawai dengan interaksi sosial pada anak usia sekolah di SD N 2 Kalibagor ( $p$  value = 0,001).

## DAFTAR PUSTAKA

Faruq. (2016). Penggunaan smartphone dalam interaksi sosial di kalangan remaja awal. *FISIP UIN Jakarta*.

Hasella, M.O. (2013). Dampak penggunaan smartphone di kalangan pelajar. Universitas Lambung Mangkurat program studi ilmu komputer fakultas MIPA. [http://www.slideshare.net/nur\\_Anita92/metpen-28928073](http://www.slideshare.net/nur_Anita92/metpen-28928073). Diakses 13 Januari 2020.

Ismanto, Y& Onibala, F. (2015). Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Tingkat Prestasi Siswa Di Sma Negeri 9 Manado. *Ejournal Keperawata Volume 3(2)*. Manado: FK Unsrat Manado.

Luminita, S. (2010). *Internet-A Newway Of Training, Designing An E-Learning Platforms*.

Novriana, D. E., Yanis, A., & Masri, M. (2014). *Prevalensi Gangguan Pemusatan Perhatian dan Hiperaktivitas pada Siswa dan Siswi Sekolah Dasar Negeri Kecamatan Padang Timur Kota Padang Tahun 2013*. 3(2),141146. Retrieved from [http://apps.isiknowledge.com/full\\_record.do?product=UA&search\\_mode=GeneralSearch&qid=15&SID=1FBpmTKdG69C98syqnl&page=8&doc=365](http://apps.isiknowledge.com/full_record.do?product=UA&search_mode=GeneralSearch&qid=15&SID=1FBpmTKdG69C98syqnl&page=8&doc=365).

Radliya, R., Apriyana, S., & Zakiyah, T. R.

(2017). *Pengaruh penggunaan gawai terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini*. 1(1), 1–12.

Rahayu, A. A., Amalia, A., Handayani, S. N., & Rostikawati, Y. (2018). Dampak Penggunaan Gawai Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa IKIP Siliwangi. *Dampak Penggunaan Gawai Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa IKIP Siliwangi*, 1(2), 157–164.

Sari, I. Y. (2019). Hubungan Durasi Penggunaan Gadget Dengan Interaksi Sosial Anak Usia Prasekolah Di Kelurahan Terban Wilayah Kerja Puskesmas Gondokusuman Ii 2018. *Jurnal Kesehatan*, 7(1), 9–17. <https://doi.org/10.35913/jk.v7i1.128>

Setianingsih, S. (2018). Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Prasekolah Dapat Meningkatkan Resiko Gangguan Pemusatan Perhatian Dan Hiperaktivitas. *Gaster / Jurnal Ilmu Kesehatan*, 16(2), 191. <https://doi.org/10.30787/gaster.v16i2.297>.

Simamora, A., SM. (2016). Persepsi Orangtua Terhadap Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Pendidikan Dasar Di Perumahan Bukit Kemiling Permai Kecamatan Kemiling Bandar Lampung. Lampung: Universitas Lampung.

S, Jonathan.V., W. H. Prayanto. & Yudani, H. D. (2015). Perencanaan Board Game Mengenai Bahaya Radiasi Gadget Terhadap Anak. *Jurnal DKV Adiwarna*, Universitas Kristen Petra, 1 (6). Tersedia dalam : <http://studentjournal.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/3173/2864> [13 Januari 2020.]

Tarver, J., Daley, D., & Sayal, K. (2014). *Attention-Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD): An Update Review of The Essential Facts*. *Chil: Care, Health and Development*. Doi: 10.1111/cch.12139. [Diakses 13 Januari 2020].

Wang B, Yon N, Zhou X, Liu J, & Lu Z. 2017. *The association between attention deficit/hiperactivity disorder and internet*

*addiction: a systemic review and meta-analysis.*  
*BMC Psychiatry.* 17(260).

R. Park. & C. Park. (2014). The Conceptual  
Model On Smart Phone Addiction Among Early

Childhood. *International Journal of Social  
Science and Humanity*, 4 (2).Maret. Tersedia  
dalam: [http://www.ijssh.org/papers/336-  
A10048.pdf](http://www.ijssh.org/papers/336-A10048.pdf) [09 Januari 2020].

Lampiran Tabel

Tabel 4.1 Karakteristik Responden

<b>Variabel</b>	<b>Frekuensi (n = 94)</b>	<b>Persentase (%)</b>
<b>JenisKelamin Responden</b>		
Laki- laki	29	59.2
Perempuan	20	40.8
<b>Umur Responden</b>		
10 tahun	2	4.1
11 tahun	33	67.3
12 tahun	11	22.4
13 tahun	3	6.1

Tabel 4.2 Deskripsi Variabel Penelitian

<b>Variabel</b>	<b>Frekuensi (n = 94)</b>	<b>Persentase (%)</b>
<b>Hiperaktivitas</b>		
Hiperaktivitas	<b>23</b>	<b>46,9</b>
Tidak Hiperaktivitas	<b>26</b>	<b>53.1</b>
<b>Interaksi Sosial</b>		
Interaksi rendah	<b>28</b>	<b>57,1</b>
Interaksi tinggi	<b>21</b>	<b>42,9</b>
<b>Penggunaan Gawai</b>		
Tidak Baik	<b>37</b>	<b>75,5</b>
Baik	<b>12</b>	<b>24,5</b>

Tabel 4.3 Hubungan penggunaan gawai dengan hiperaktivitas

<b>Penggunaan gawai</b>	<b>Hiperaktivitas</b>		<b>Total</b>	<b>RP (95% CI)</b>	<b>ρ-value</b>
	<b>Tidak baik</b>	<b>Baik</b>			
	<b>N</b>	<b>%</b>	<b>N</b>	<b>%</b>	

Tidak baik	13	35,1	24	64,9	37	100,0	3,892(1.074-14.099)	0,004
Baik	10	83,3	2	16,7	12	100,0		
Jumlah	23	46,9	26	53,1	49	100,0		

Tabel 4.4 Hubungan penggunaan gawai dengan interaksi sosial

Penggunaan gawai	Interaksi Sosial				Total		RP (95% CI)	p-value
	Tidak baik		Baik		N	%		
	n	%	N	%				
Tidak baik	26	70,3	11	29,7	37	100,0	4,216 (1.169-15.201)	0,001
Baik	2	16,7	10	83,3	12	100,0		
Jumlah	28	57,1	21	42,9	49	100,0		